Коллегия Маэстро

Вариант коллегии для класса Бард.

Музыка - это великая сила. Она может разжечь страсть, вдохновить труса на подвиг и успокоить разум, находящийся в смятении. Странствующие барды настолько оттачивают свои навыки, что могут управлять умами и сердцами с помощью слов, песен и музыки. Однако звания Маэстро достойны лишь те, кто научился извлекать музыку из окружающего мира и сплетать ее в могущественные мелодичные заклятья.

Одним взмахом руки Маэстро способен объединить лязг доспехов, тяжелую поступь великана и треск молнии, создав из этих звуков поразительную симфонию. Во время боя он словно дирижирует невидимым оркестром, расширяя возможности союзников, спутывая мысли врагов и изменяя ход сражения в свою пользу.

В Коллегии Маэстро обучаются барды, желающие чтобы их союзники становились сильнее, действуя в унисон с их сонатой. Талантливые исполнители, прошедшие такое обучение, с помощью музыки могут внушать страх, изменять мысли и словно даже играют со временем, управляя биением сердца. Маэстро становятся героями, способными подчинить себе хаос мироздания, манипулируя тончайшими вибрациями звука.

Муза Битвы

Когда вы присоединяетесь к Коллегии Маэстро на 3-ем уровне, вы получаете одно дополнительное использование "Вдохновения Барда".

Вы получаете по еще одному использованию на 6-ом и 14-ом уровне.

Симфония Конфликта

Вы обучены искусству манипулирования звуками в битве и можете превращать их в мощные магические мелодии.

Выбрав Коллегию Маэстро на 3-ем уровне вы обучаетесь двум Техникам Дирижирования на выбор. Для их применения у вас должна быть свободна одна рука, либо вы должны держать жезл или волшебную палочку. Необходимо, чтобы вы видели цель техники, а она могла слышать вас.

Вы изучаете одну дополнительную Технику на 6-ом и 14-ом уровнях. При этом вы также можете заменить одну из изученных ранее.

Неистовое Крещендо

На 6-ом уровне вы можете вплетать в ритм битвы яростный бой барабанов, боевые кличи и песнопения. Вы можете потратить действие, чтобы израсходовать любое количество применений вашего "Вдохновения Барда". За каждое применение можно выбрать существо (кроме вас) в пределах 60 фт., которое вы можете видеть, и передать ему кость вдохновения барда. Существо Может иметь только одну кость единовременно.

Вы должны завершить продолжительный отдых, прежде чем применять это умение вновь.

Виртуозное Очарование

На 14-ом уровне вы можете начать исполнять таинственную симфонию, которая спутывает мысли ваших врагов. Вы можете выбрать любое количество слышащих вас существ в пределах 60 фт. В течение 10-ти минут они получают помеху на спасброски от очарования и магического сна.

Кроме того эти существа получают помеху при проверках Мудрости (Внимательности), когда пытаются обнаружить кого-либо кроме вас.

В бою в каждом своем ходу вы должны тратить действие на поддержание симфонии или ее эффект окончится. После применения Виртуозного Очарования вы должны закончить короткий или продолжительный отдых прежде чем использовать навык еще раз.

Техники Дирижирования

Ария Тревоги (Ansia). Вы создаете напряжение в воздухе, вызывая звуки с тонкими гудящими тонами. Действием потратьте кость вдохновения. В следующие 10 минут любых существ по вашему выбору в пределах 60 фт. невозможно застать врасплох. Они также получают бонус к спасброскам против ловушек и естественных угроз равный вашему броску кости вдохновения.

Грохот (Marcato). Вы можете превратить крик в сильный взрыв звука. Когда существо (помимо вас) в пределах 60 фт. совершает атаку, вы можете реакцией потратить кость вдохновения. Цель атаки должна преуспеть в спасброске силы против сложности ваших заклинаний, иначе получит урон звуком равный половине результата броска кости вдохновения и будет сбита с ног.

Жуткая Панихида (Finale). Вы наигрываете пугающую мелодию как аккомпанемент к смертельному удару, вселяя страх в сердца врагов. Когда союзник в пределах 60 фт. опускает хиты существа до нуля, вы можете реакцией потратить кость вдохновения. Выберете количество существ равное половине результата броска (минимум 1) в пределах 15 фт. от этого союзника. Каждая цель должна совершить спасбросок Мудрости. Провалившие спасбросок существа пугаются вашего союзника. Страх действует до конца его следующего хода. Когда эффект оканчивается, подвергшиеся страху существа становятся невосприимчивы к Жуткой Панихиде на следующие 24 часа.

Диссонанс (Discordia). Вы создаете жесткий немелодичный звук, отвлекающий ваших противников. Когда существо в пределах 60 фт. от вас совершает спасбросок, вы можете реакцией потратить кость вдохновения. Результат спасброска понижается на половину от выпавшего числа. Вы можете использовать эту способность после того, как был совершен спасбросок, но до того, как мастер объявит его результат.

Ведущий Тон (Fermata). Вы направляете мощный аккорд в сознание существа, подталкивая его в любую сторону на ваш выбор. Бонусным действием бросьте кость вдохновения и выберите существо (кроме себя) в пределах 60 фт. Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости против сложности ваших заклинаний или получит физический урон равный половине величины броска и будет отброшено на 10 футов в выбранном вами направлении. Цель может провалить спасбросок добровольно.

Ускоренный Темп (Accelerando). Управляя ритмом музыки, вы можете заставить других двигаться быстрее. Бонусным действием совершите бросок кости вдохновения и выберите одно существо (кроме себя) в пределах 60 фт. Добавьте результат броска к инициативе существа и переместите его в очередности ходов. Если при этом оно окажется выше вас в списке – существо совершает ход сразу после вас в этом раунде. Ускоренный Темп не может быть применен к существу повторно, пока оно не завершит короткий или продолжительный отдых.

Гимн Гармонии (Armonia). Мелодия окружает ваших союзников, ускоряя заживление их ран. Когда существо, у которого есть ваша кость бардовского вдохновения, восстанавливает хиты, оно может потратить ее, чтобы прибавить выпавшее число к величине исцеления.

Величественный Гимн (Maestoso). Из хаоса вы плетете нарастающую мелодию, которая укрепляет решимость ваших союзников. Вы можете действием потратить кость вдохновения и выбрать существ (кроме себя) в пределах 60 фт. Они получают временные хиты равные результату броска + ваш модификатор Харизмы (минимум 1). Временные хиты существуют до конца вашего следующего хода.

Резонанс (Risonanza). Вы сплетаете вибрации от движения оружия, зачаровывая его. Бонусным действием вы можете потратить кость вдохновения и выбрать одно оружие в пределах 60 фт. от вас. До конца вашего следующего хода все атаки этим оружием наносят дополнительныйурон равный половине от выпавшего числа (не менее 1).

Спринт (Presto). Исполняемая вами песня управляет ветром, ускоряя путешественников. Существо, у которого есть ваша кость вдохновения, может бросить ее, чтобы увеличить свою скорость в этом ходу. При выпадении 1-4 скорость увеличивается на 10 фт., при 5-8 на 15 фт. и при 9-12 на 20 фт.

Вариант Черты:

Подмастерье Дирижера

Вы некоторое время изучали ремесло Маэстро, что дало вам представление о том, как управлять звуком на поле боя. Вы получаете следующие преимущества.

- Вы изучаете 2 Техники Дирижирования на ваш выбор из доступных Коллегии Маэстро для класса Бард. Если выбранная техника требует от цели совершения спасброска, его сложность равняется 8 + бонус мастерства + ваш модификатор Харизмы.
- Если у вас уже есть кости бардовского вдохновения, вы получаете еще одну. В противном случае вы имеете одну кость д6. Ее можно передавать другим бонусным действием (как указано в описании навыка Вдохновение Барда) или использовать для применения техник. Кость исчезает после использования и восстанавливается после короткого или длительного отдыха.

Перевод выполнен проектом Random Rules.
https://vk.com/rrules
Поддержать переводчиков вы можете на Patreon
https://www.patreon.com/randomrules

Critical Role:

Prominent voice actor Matthew Mercer plays Dungeon Master to a group of fellow voice actors, bringing epic D&D adventures to life in front of a live audience on Twitch of up to 250,000 unique viewers every week. These talented artists from favorite video games and television shows effortlessly weave together action, drama and comedy to create a unique experience that embodies what every gamer loves about role playing games.

Critical Role is more than just a regular pen and paper RPG. It is truly an immersive, global experience for players and fans alike, one that highlights the humor and adrenaline-pumping action that roleplaying games can offer. Come experience it every Thursday at 7pm Pacific time at www.twitch.tv/geekandsundry, or at Geekandsundry.com!

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries.

This work contains material that is copyright Wizards of the Coast and/or other authors. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

All other original material in this work is copyright 2016 by Matthew Mercer and published under the Community Content Agreement for Dungeon Masters Guild.

Special Thanks to Eric Campbell, Mark Hulmes, & Wiendeer on Reddit for their feedback & suggestions!